

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII DI
SMP QURAN AL ZAMRIYAH ISLAMIC BOARDING SCHOOL**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk Memenuhi
Persyaratan Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam*



**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Oleh:

HAFSHOH

NIM. 2114010045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG**

1447 H /2025 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafshoh

NIM : 2114010045

Tempat, Tanggal lahir : Mukomuko, 14 Januari 2003

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School” adalah benar hasil karya saya; bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi yang sudah dipublikasikan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa Skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinal, maka saya bersedia bahwa keabsahan Skripsi dan gelar kesarjanaan saya batalkan.

Padang, 30 Juli 2025
Yang Menyatakan



Hafshoh
NIM. 2114010045

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School” oleh Hafshoh, NIM 2114010045 telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan sidang Munaqasyah.

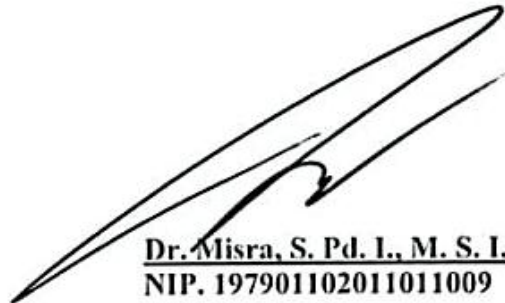
Padang, 30 Juli 2025

Pembimbing I



Dr. Hj. Sasmi Nelwati, M. Pd
NIP. 196511241994032001

Pembimbing II

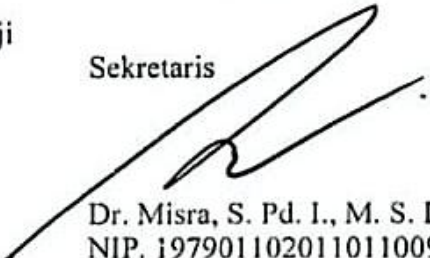
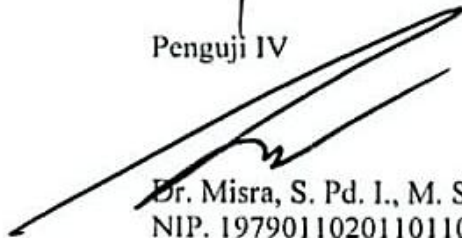


Dr. Misra, S. Pd. I., M. S. I.
NIP. 197901102011011009

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi yang berjudul, judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School”, oleh Hafshoh, NIM 2114010045, telah diuji dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Selasa 19 Agustus 2025 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Padang, 19 Agustus 2025

Ketua	Tim Penguji	Sekretaris
		
Dr. Hj. Salsmi Nelwati, M. Pd NIP. 196511241994032001		Dr. Misra, S. Pd. I., M. S. I NIP. 197901102011011009
Penguji I	Anggota	Penguji II
		
Dr. Ratna Kasni Yuniendel, S. Ag., M. Pd. I NIP. 196806152001122001		Dr. Azrul, M. Pd NIP. 198508012020121003
Penguji III		Penguji IV
		
Dr. Hj. Salsmi Nelwati, M. Pd NIP. 196511241994032001		Dr. Misra, S. Pd. I., M. S. I NIP. 197901102011011009

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



ABSTRAK

Judul Skripsi ini adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School”** ditulis oleh Hafshoh 2114010045 Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi model pembelajaran yang digunakan pendidik belum mengaktifkan peserta didik terlihat dari rendahnya keaktifan peserta didik dalam bertanya, berpendapat dan memecahkan masalah. Sebagian dari peserta didik hanya mengandalkan teman yang rajin untuk mengerjakan tugas dan memecahkan permasalahan yang diberikan pendidik, namun peserta didik lainnya hanya diam dan mendengarkan penjelasan tanpa adanya partisipasi. Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School”**.

Tujuan dalam penelitian skripsi ini yaitu (1). Untuk mengetahui bagaimana keaktifan belajar peserta didik kelas Eksperimen di SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School (2). Untuk mengetahui bagaimana keaktifan belajar peserta didik kelas Kontrol di SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School (3). Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar peserta didik pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol di SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif menggunakan jenis penelitian eksperimen tipe penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental*) dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School tahun 2024/2025 semester genap. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *Sampling Population*, kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas VIII B dan kelas kontrol kelas VIII A.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara efektif dengan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen 120,19 sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol 89,20. Dibuktikan uji hipotesis dengan SPSS versi 26 diperoleh $\text{sig } a < 0,05$ yaitu 0,000 artinya $0,000 < 0,005$ maka H_a diterima dan H_o ditolak dan $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ yaitu $3,605 > 1,675$. Hal ini berarti H_a terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Keaktifan Belajar*

ABSTRACT

The title of this thesis is “**The Effect of the Teams Games Tournament Learning Model on Student Learning Activity in Islamic Religious Education and Character Education for Grade VIII at Al Zamriyah Islamic Boarding School Middle School**” written by Hafshoh 2114010045, Islamic Religious Education Study Program, Imam Bonjol State Islamic University, Padang.

This research is motivated by the fact that the learning model used by educators has not yet activated students, as evidenced by the low level of student activity in asking questions, expressing opinions, and solving problems. Some students rely solely on diligent peers to complete assignments and solve problems given by educators, while others remain silent and listen to explanations without participating. The research problem formulation in this study is "What is the effect of the Teams Games Tournament Learning Model on Student Learning Activity in Islamic Religious Education and Character Education for Grade VIII at Al Zamriyah Islamic Boarding School Middle School.

The objectives of this thesis are: (1). To find out how active the students in the Experimental class are at SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School (2). To find out how active the students in the Control class are at SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School (3). To find out whether there is a difference in the active learning of students in the Experimental class and the Control class at SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School.

This research is a type of quantitative research using the type of experimental research type of quasi-experimental research (Quasi Experimental) with the research design used is Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all students of class VIII at SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School in the 2024/2025 even semester. Sampling in this study was the Population Sampling technique, the class selected as the experimental class was class VIII B and the control class was class VIII A.

The results of the study indicate that the Teams Games Tournament learning model can effectively increase student learning activity with an average post-test score of 120.19 in the experimental class, while the average post-test score of 89.20 in the control class. Hypothesis testing using SPSS version 26 proved that $\text{sig } a < 0.05$, namely 0.000, meaning $0.000 < 0.005$, then H_a is accepted and H_o is rejected, and $T_{\text{hitung}} > T_{\text{table}}$, namely $3.605 > 1.675$. This means that H_a has an effect of the Teams Games Tournament learning model on learning activity in the subject of Islamic Religious Education and Character Education for class VIII at SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School.

Keywords: *Teams Games Tournament, Learning Activity*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya pada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMP Quran Al Zamriyah Islamic Boarding School”

Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis juga berterima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang dan jajarannya
2. Ketua Prodi Dr. Misra, S. Pd. I., M. S. I dan Sekretaris Prodi Dr. Azrul, M. Pd
3. Pembimbing I, Dr. Hj. Sasmi Nelwati, M. Pd dan Pembimbing II, Dr. Misra, S. Pd. I., M. S. I
4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Teristimewa, penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada segenap keluarga tercinta, Ayahanda Panjang Nasution (Alm), Ibunda Siti Julaiha (Almh), Kakak Robiatu Qomariah (Almh), Kakak Halimatu Sya'diah dan suami, Abang Zainuddin Nasution, Abang Jamaluddin Nasution, Adinda Mariatul Qibtiyah, dan Adinda Laili Syarofah yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan serta mengusahakan yang terbaik kepada penulis sehingga dapat mengantarkan penulis sampai pada titik ini, dan memberi dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih kepada sahabat terbaik Kesy Setiawan, teman teman tersolid seluruh PAI A 21 dan senior program studi Pendidikan Agama Islam yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah berkontribusi dan memberikan dorongan motivasi kepada penulis sehingga penulis bisa sampai titik ini dalam penyusunan Skripsi.

Kiranya hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam menyelesaikan masalah pendidikan Islam yang merupakan bagian dari Sistem Pendidikan Nasional, amin Ya Rabbal 'Alamin.

Padang, 24 Juli 2025



Hafshoh
NIM. 2114010045

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	14
G. Definisi Operasional	15
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. Konsep Teori	18
1. Model Pembelajaran	18
a. Pengertian Model Pembelajaran	18
b. Jenis-jenis Model Pembelajaran.....	19
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	21
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	21
b. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Teams Games</i> <i>Tournament</i> (TGT).....	23
c. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams</i> <i>Games Tournament</i> (TGT).....	25

d. Tujuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament.....	26
3. Keaktifan Belajar	27
a. Pengertian Keaktifan Belajar	27
b. Ciri Ciri Keaktifan Belajar	30
c. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar.....	31
d. Indikator Keaktifan Belajar.....	34
4. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	35
a. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	35
b. Fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	38
c. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	39
d. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	40
B. Penelitian Relevan	42
C. Kerangka Berfikir	45
D. Hipotesis Penelitian	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Jenis Penelitian	48
B. Desain Penelitian	49
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
D. Populasi dan Sampel.....	50
E. Variabel Penelitian	52
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	52
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	57
H. Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Deskripsi Hasil Penelitian	67
B. Hasil Uji Hipotesis.....	83
C. Pembahasan Penelitian	86
D. Keterbatasan Penelitian	89

BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTKA.....	93
LAMPIRAN.....	97
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 1.1	Data Indikator Keaktifan Belajar	6
Tabel 1.2	Hasil Penilaian Harian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	8
Tabel 3.1	Rancangan Penelitian	49
Tabel 3.2	Populasi Penelitian	51
Tabel 3.3	Skor Alternatif Pernyataan Positif	56
Tabel 3.4	Skor Alternatif Pernyataan Negatif	56
Tabel 3.5	Hasil Uji Validitas	58
Tabel 3.6	Kriteria Taksiran Realibilitas	61
Tabel 3.7	Hasil Uji Realibilitas	61
Tabel 3.8	Hasil Uji Normalitas	63
Tabel 3.9	Hasil Analisis Uji Homogenitas	64
Tabel 4.1	Deskripsi Data Keaktifan Belajar Pretest Kelas Kontrol	70
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Skor Keaktifan Belajar Pretest Kelas Kontrol	71
Tabel 4.3	Data Keaktifan Belajar Posttest Kelas Kontrol	73
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Skor Keaktifan Belajar Posttest Kelas Kontrol	74
Tabel 4.5	Deskripsi Data Keaktifan Belajar Pretest Kelas Eksperimen	76
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Skor Keaktifan Belajar Pretest Kelas Eksperimen	77
Tabel 4.7	Deskripsi Data Keaktifan Belajar Posttest Kelas Eksperimen	79
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Skor Keaktifan Belajar Posttest Kelas Eksperimen	80

Tabel 4.9	Hasil Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas dan Kelas Eksperimen	82
Tabel 4.10	Hasil Analisis Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	85

DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Judul Gambar	Halaman
Gambar 4.1	Hasil Angket <i>Pretest</i> kelas Kontrol	70
Gambar 4.2	Histogram Keaktifan Belajar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	72
Gambar 4.3	Hasil Angket <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	73
Gambar 4.4	Histogram Keaktifan Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	75
Gambar 4.5	Hasil Angket <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	76
Gambar 4.6	Histogram Keaktifan Belajar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	78
Gambar 4.7	Hasil Angket <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	79
Gambar 4.8	Histogram Keaktifan Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	80

DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Kisi Kisi Instrumen	98
Lampiran 2	Uji Coba Angket	100
Lampiran 3	Hasil Analisis Data Uji Validitas Instrumen Angket Keaktifan Belajar	103
Lampiran 4	Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	104
Lampiran 5	Hasil Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	107
Lampiran 6	t tabel Uji T	108
Lampiran 7	Modul Ajar Kelas Eksperimen	109
Lampiran 8	Penerapan Model Teams Games Tournament	116
Lampiran 9	Lembar pernyataan dan Jawaban Angket Kelas Eksperimen	117
Lampiran 10	Modul Ajar Kelas Kontrol	147
Lampiran 11	Lembar pernyataan dan Jawaban Angket Kelas Eksperimen	153
Lampiran 12	Validator Instrumen Penelitian	180
Lampiran 13	Berita Acara Sempro	181
Lampiran 14	SK Pembimbing	182
Lampiran 15	Surat Izin Penelitian dari Akama Fakultas	183
Lampiran 16	Surat Izin Penelitian dari dinas Pendidikan Kabupaten Lima Puluh Kota	184
Lampiran 17	Surat Balasan dari Sekolah	185
Lampiran 18	Dokumentasi Penelitian	186